Муниципальный конкурс «Учитель года – педагог цифрового века»

Управление образования администрации города Кудымкара

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №11 «Чебурашка» г.Кудымкара

**Дидактические игры и упражнения**

**на интерактивном столе SMART Table**

**для детей среднего и старшего дошкольного возраста**

**к занятию «Снеговик из LEGO» краткосрочной образовательной практики «LEGO-мозаика»**

Копытова Надежда Николаевна, старший воспитатель,

Романова Светлана Владимировна, воспитатель,

Ермакова Анастасия Викторовна, воспитатель,

Чакилева Зоя Михайловна, воспитатель,

Тотьмянина Анастасия Сергеевна, воспитатель

МБДОУ «Детский сад №11»

2020

**Введение**

Учебное пособие «Дидактические игры и упражнения на интерактивном столе SMART Table для детей среднего и старшего дошкольного возраста к занятию «Снеговик из LEGO» краткосрочной образовательной практики «LEGO-мозаика» разработано в соответствии с планом реализации КОП на 2019-2020 уч.г. Краткосрочные образовательные практики различной направленности являются одной из форм реализации содержания вариативной части основной общеобразовательной программы ДОУ.

Цель учебного пособия: активизировать процесс плоскостного конструирования, используя интерактивные игры и упражнения.

Задачи: закреплять умение работать со схемами, фото- и видеофайлами; развивать наблюдательность, внимание, память; воспитывать навыки сотрудничества.

Учебное пособие предназначено для сопровождения занятия КОП «LEGO-мозаика» по теме «Снеговик из LEGO». Упражнения и игры созданы в соответствии с содержанием занятия, при этом последовательность игр можно варьировать в зависимости от интересов и возможностей детей.

Вид учебного пособия: дидактические игры и упражнения для интерактивного стола на основе SMART Table Toolkit.

Интерактивные развивающие игры помогают привлечь внимание и интерес ребенка к процессу обучения, развивает моторику, знакомит ребенка с компьютерными технологиями [1,56]. Использовать детский сенсорный стол можно как для группы детей, так и индивидуально. Интерактивное обучение - интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических особенностей [5]. Использование интерактивной технологии дает возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений [6].

Обучение с помощью интерактивных технологий обладает массой преимуществ: движения, мультипликация и звук надолго привлекают внимание малышей; информация преподается в игровой форме, что вызывает огромный интерес у детей; ребенок не замыкается в себе - напротив, поощряется его участие в диалогах с педагогом и сверстниками; компьютер позволяет смоделировать различные ситуации, недоступные в повседневной жизни (полет ракеты, исторические события, необычные и неожиданные эффекты) [7].

SMART Table поддерживает обработку до 40 одновременных касаний, позволяя работать сразу 10-12 детям, взаимодействуя друг с другом в процессе занятия. Кроме того, он поддерживает такие простые и интуитивно понятные жесты, как вращение, отбрасывание и увеличение [2]. Технология стола позволяет нескольким пользователям одновременно взаимодействовать с сенсором, то есть создается атмосфера для работы в коллективе. Множество увлекательных развивающих приложений, которые воспроизводит интерактивный стол, позволяет как можно больше разнообразить образовательную деятельность [4,6].

Само слово «интерактивность» пришло к нам из латинского языка от слова interactio, что подразумевает inter – «взаимный, между» и action – действие т. е. «вид информационного обмена обучающихся с окружающей информационной средой» [2].

Тактильное решение заданий и прямое взаимодействие с поставленной задачей – главные преимущества интерактивного стола, который увеличивает не только результативность обучения, но и мотивацию детей выполнять задания, ведь игровая форма обучения для дошкольников является наиболее продуктивной.

**Дидактические игры и упражнения для интерактивного стола**

**на основе SMART Table Toolkit**

SMART Table Toolkit - это программное обеспечение (далее ПО), функционал которого позволяет пользователю подготовить или отредактировать пакет упражнений для интерактивных столов SMART. В данном пакете разработано ПО для следующих вариантов игр:

**Hot Spots (Активные точки)**

В приложении «Активные точки» дети ищут соответствие между надписями и изображениями, перетаскивая надписи в нужные места, отмеченные на диаграмме желтыми точками. Если дети размещают надпись в правильном месте, надпись меняет цвет.

**Hot Spaces (Активные области)**

В приложении «Активные области» дети работают с метками и изображениями, помещая их в нужные области.

**Puzzle (Головоломки)**

В приложении «Головоломки» дети складывают «Танграм», вращая и перетаскивая в нужное место элементы головоломки.

**Narrow It Down (Сведи все)**

В приложении «Сведи все» дети вместе формулируют и задают вопросы о скрытой карте, пытаясь ее угадать.

**SMART Notebook**

Дети просматривают материал и пишут свои заметки в уроках, созданных в программном обеспечении SMART Notebook.

**Image Reveal (Открой изображение)**

В приложении «Открой изображение» дети отвечают на вопросы, чтобы последовательно открывать элементы скрытого изображения и в итоге открыть все изображение целиком.

**Paint (Рисование)**

В этом виртуальном приложении, которое позволяет рисовать пальцем, дети выбирают цвета и цветовые эффекты из палитры. Дети могут одновременно использовать до четырех палитр.

**Media (Мультимедиа)**

В приложении «Мультимедиа» дети могут работать с наборами изображений и видеофайлов. Дети проводят обсуждения и получают навыки посредством перетаскивания и изменения размеров фотографий и видеофайлов.

В данном учебном пособии используются не все приложения, а только те, которые применяются на итоговом занятии краткосрочной образовательной практики «LEGO- мозаика». Приложения выбраны с учетом возможностей детей дошкольного возраста. Поподробнее остановимся на приложениях, на основе которых разработаны дидактические игры и упражнения.

**Multiple Choice (Многовариантный выбор)**

В приложении «Многовариантный выбор» дети работают в команде, они отвечают на вопросы, перетаскивая ответы в центр поверхности SMART Table. Каждый вопрос появляется в центре поверхности учебного центра с вариантами ответов, расположенными вокруг него. Дети могут вращать изображение картинок для просмотра, а затем выбрать ответ путем перетаскивания ее на вопрос.

В зависимости от выбранных настроек в приложении предложены различные способы ответов на вопросы. Можно настроить приложение так, чтобы для перехода к следующему вопросу ребенку необходимо было правильно ответить на текущий вопрос, а затем выбрать любой из следующих вариантов перехода:

l. Все дети должны выбрать одинаковый ответ для перехода к следующему вопросу.

2.Большинство детей должно выбрать необходимый ответ для перехода к следующему вопросу.

**Hot Spaces (Активные области)**

В приложении «Активные области» дети работают с метками и изображениями, помещая их в нужные области. Дети должны найти правильную область и перетащить туда картинку. Можно включить или выключить визуальную обратную связь, которая показывает, находится ли изображение или надпись в правильной области. После того, как дети правильно разместят в указанных областях все надписи или изображения, приложение «Активные области» отобразит следующее задание.

**Paint (Рисование)**

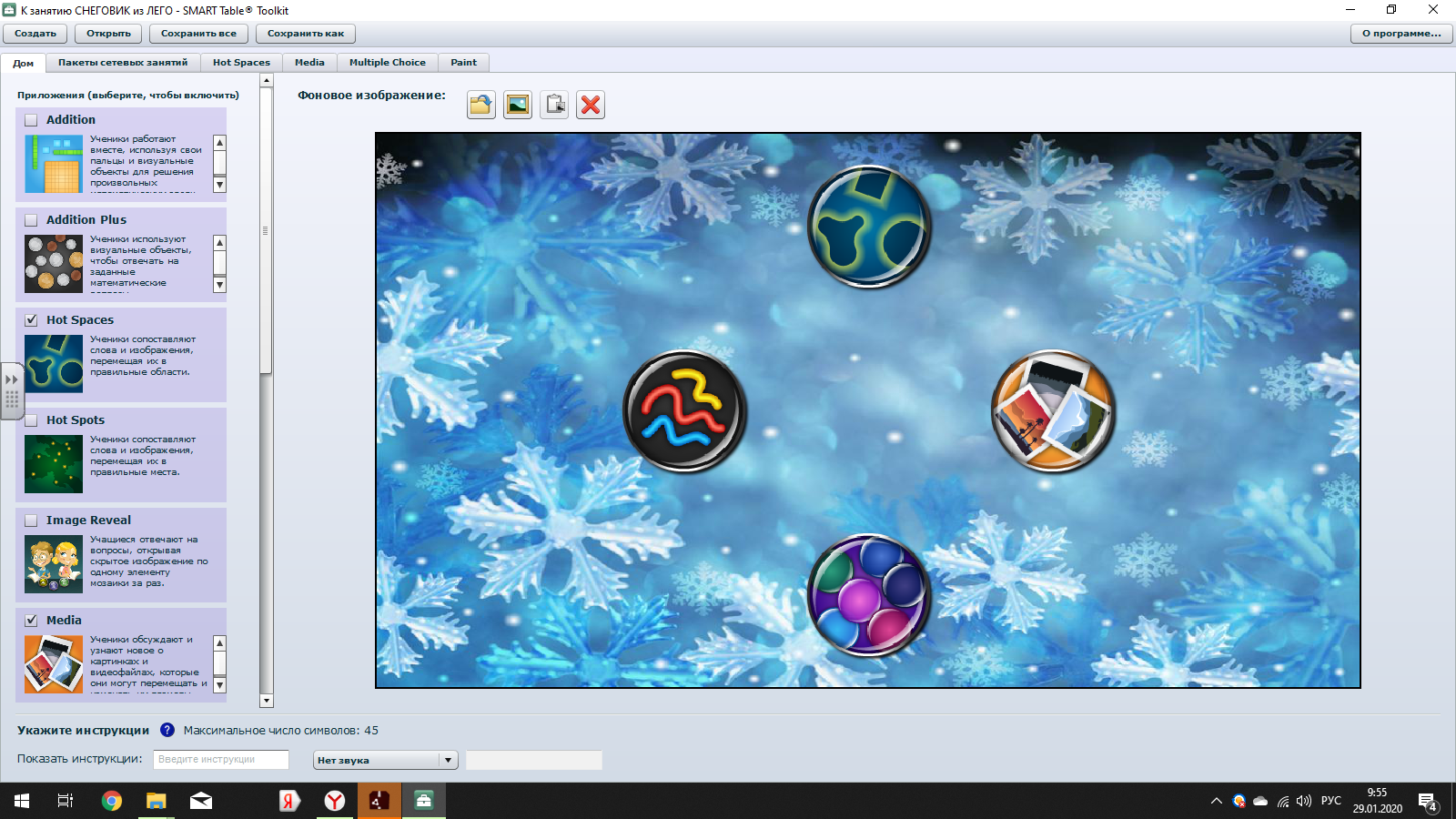
В этом приложении дети рисуют пальцами, используя четыре палитры с различными цветовыми эффектами и инструментами. Возможно загрузить готовые раскраски или создать рисунок самостоятельно. Богатая цветовая гамма и эффекты позволяют создавать красочные изображения.

**Media (Мультимедиа)**

В приложении «Мультимедиа» у детей есть возможность работать с наборами изображений и видеофайлов. Рассматривая изображения, дети проводят обсуждения, собирают ряд изображений или собирают целостную картинку посредством перетаскивания и изменения размеров фотографий и видеофайлов.

На рисунке 1 представлен скриншот ПО с вышеуказанными приложениями.

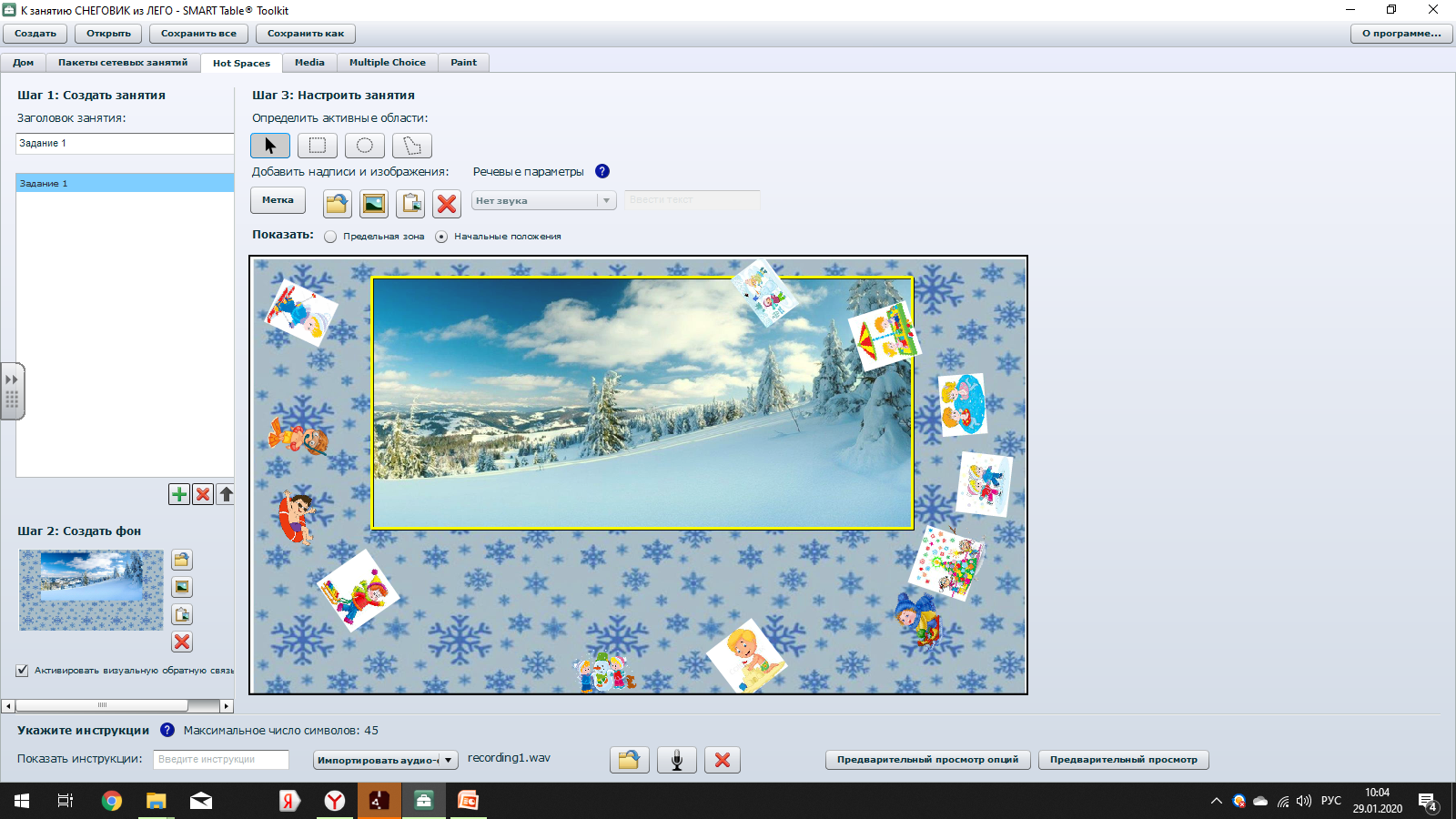
Рисунок 1



**Приложение Hot Spaces**

**Описание:** на игровом поле появляется область в форме прямоугольника и картинки с предметами. Детям предлагается посмотреть на картинки, подумать, назвать и распределить картинки.

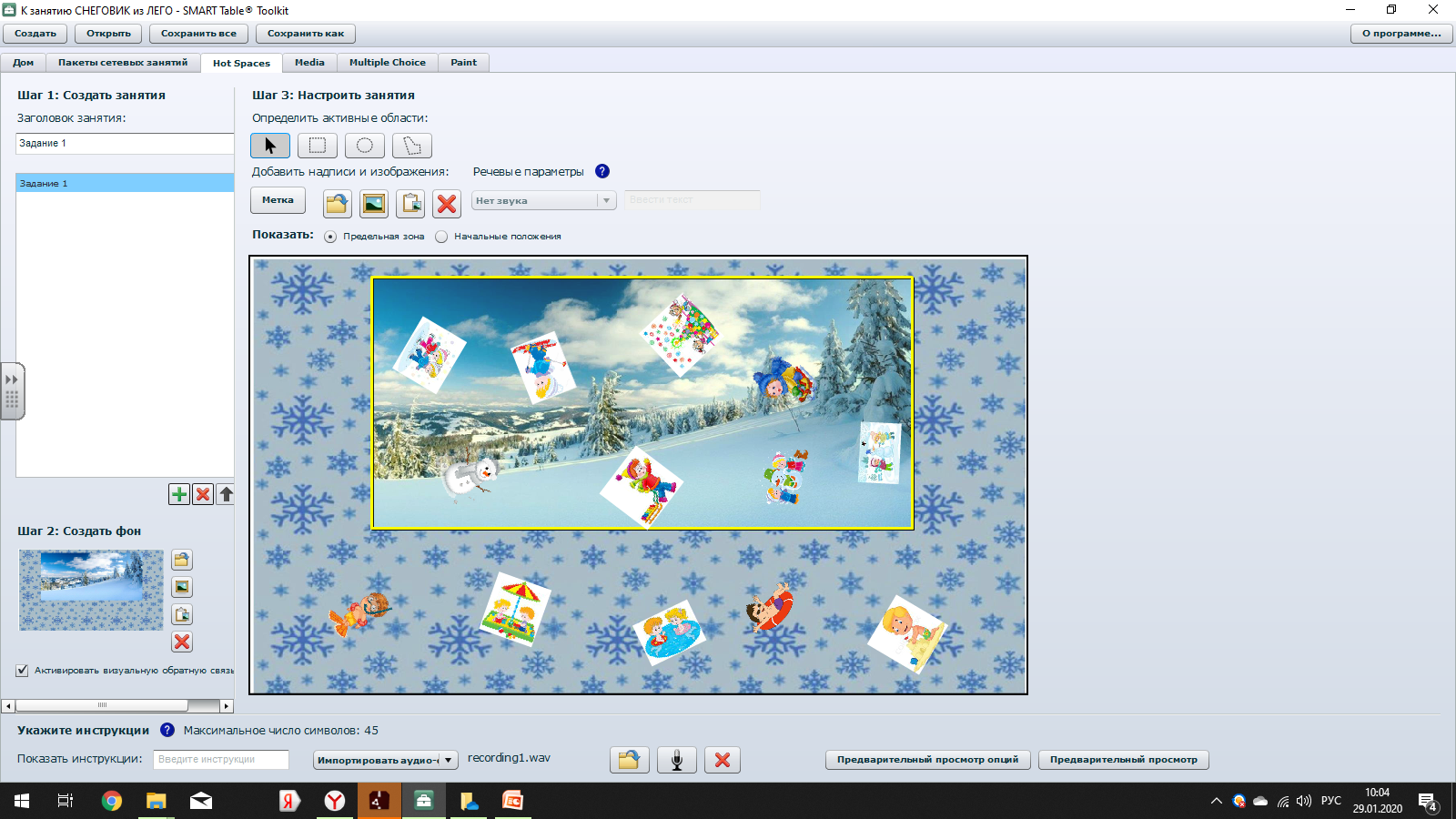
**1. Упражнение: «Выбери и назови зимние развлечения»**  
Цель: активизировать словарь детей словами, обозначающими зимние развлечения, закрепить их использование в активной речи.  
Аудиоинструкция для детей: выберите и перенесите в выделенный квадрат зимние развлечения.

На рисунке 2 изображен скриншот приложения (начальное положение )   
 Рисунок 2

Способ проверки правильного ответа: при правильном ответе активная  
область по краю окрашивается желтым цветом и движется, при  
неправильном ответе – ничего не происходит. В конце игры при правильном ответе звучит сигнал – аплодисменты.

На рисунке 3 изображен скриншот приложения (предельная зона (правильный ответ)

Рисунок 3



На рисунке 4 изображена панель интерактивного стола (окончание игры)

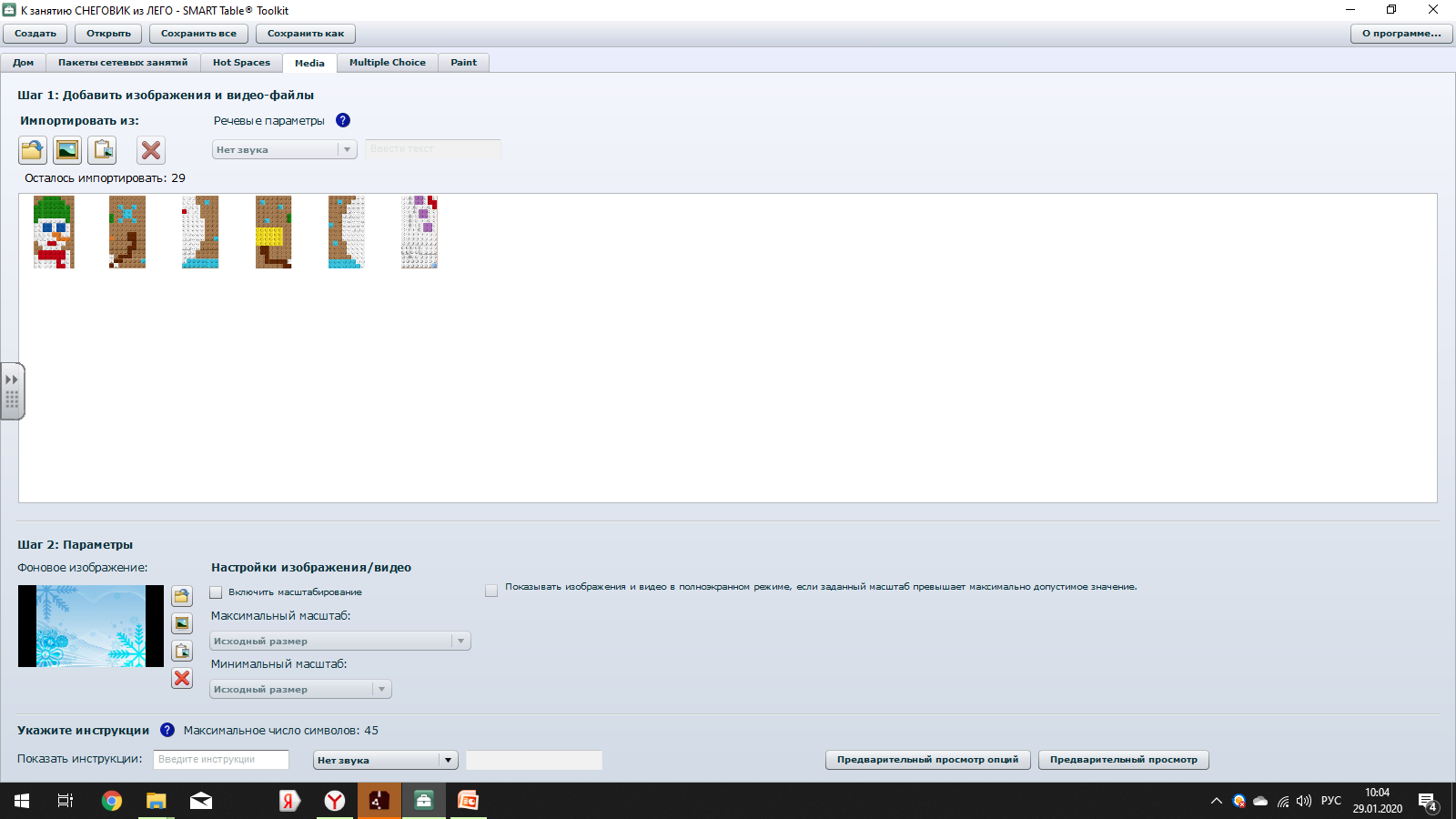
Рисунок 4



**Приложение Media**

**Описание**: дети работают с наборами изображений и видеофайлов. Дети проводят обсуждения и создают ряд изображений способом перетаскивания и изменения размеров фотографий и видеофайлов.

**1. Упражнение «Собери снеговика»**

Цель: развивать умение детей анализировать целостное изображение, собирая его из частей.

Инструкция для детей: Соберите полное изображение снеговика из частей схемы.

На рисунке 5 изображен скриншот приложения с картинками для выбора.

Рисунок 5

На рисунках 6,7 изображена панель интерактивного стола в процессе игры

Рисунок 6



Рисунок 7



**Приложение Multiple Choice**

**Описание**: детям нужно ответить на вопрос, выбрав соответствующую картинку из набора представленных, перетянув ее на поле вопроса.

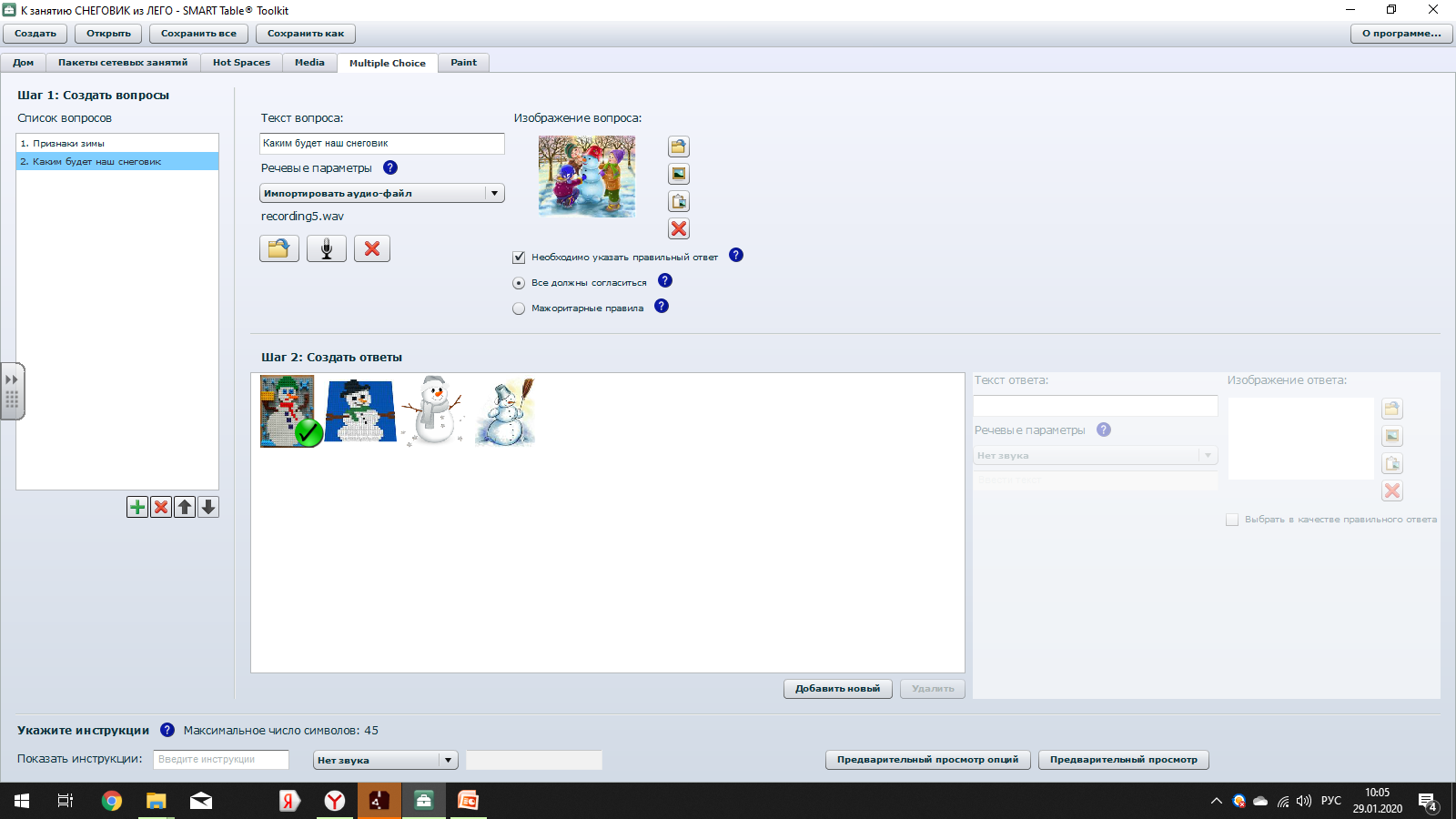
**1. Упражнение «Выбери снеговика»**

Цель: закрепить знание схемы, которую дети создали в предыдущем приложении.

Аудиоинструкция для детей: Выберите снеговика, которого мы будем собирать из Лего.

На рисунке 8 изображен скриншот приложения с картинками для выбора.

Рисунок 8



На рисунках 9,10 изображена панель интерактивного стола в процессе игры

Рисунок 9

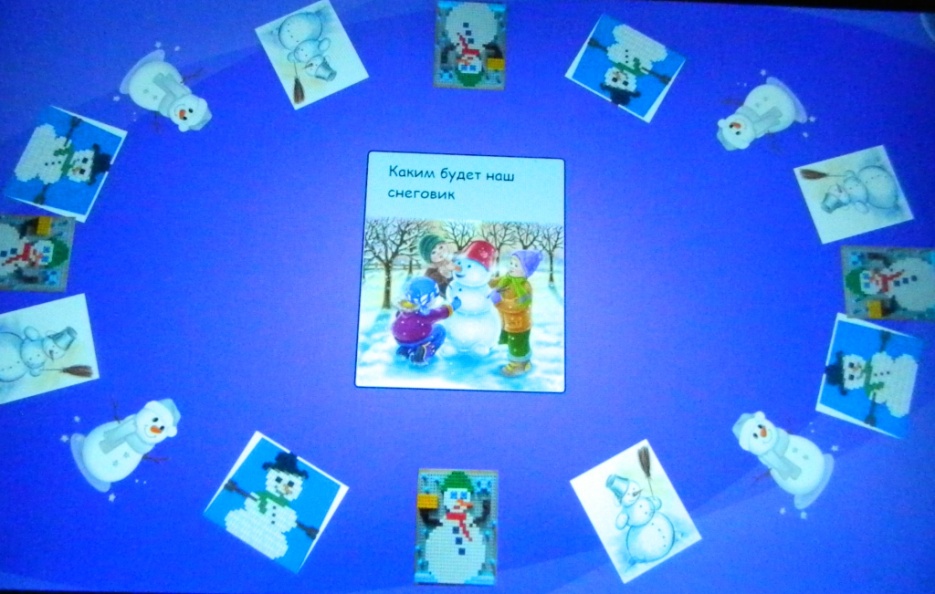


Рисунок 10



**2. Упражнение «Выбери зимние признаки»**

Цель: закрепить знание признаков зимы, .

Аудиоинструкция для детей: Выберите признаки, которые соответствуют зимнему сезону.

Способ проверки правильного ответа: при правильном ответе картинки собираются в область возле изображения вопроса, звучит сигнал и происходит переход на следующее упражнение, при неправильном ответе – картинки возвращаются на свои места.

На рисунке 11 изображен скриншот приложения с картинками для выбора.

Рисунок 11

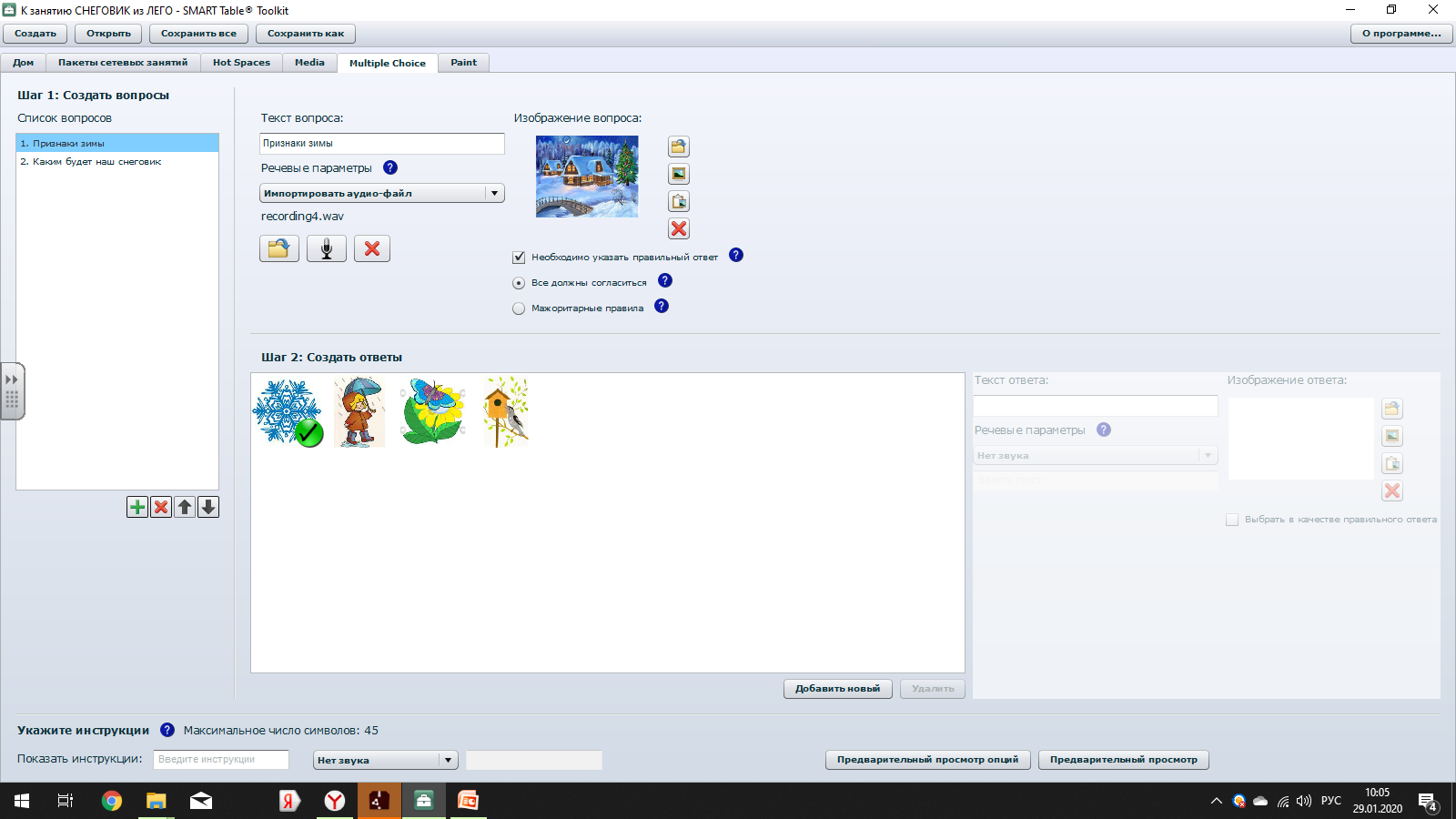
 На рисунках 12,13 изображена панель интерактивного стола в процессе игры

Рисунок 12 Рисунок 13



**Приложение Paint**

**Описание**: Дети выбирают и раскрашивают черно-белое изображение, используюя различные инструменты панели, цвета и эффекты.

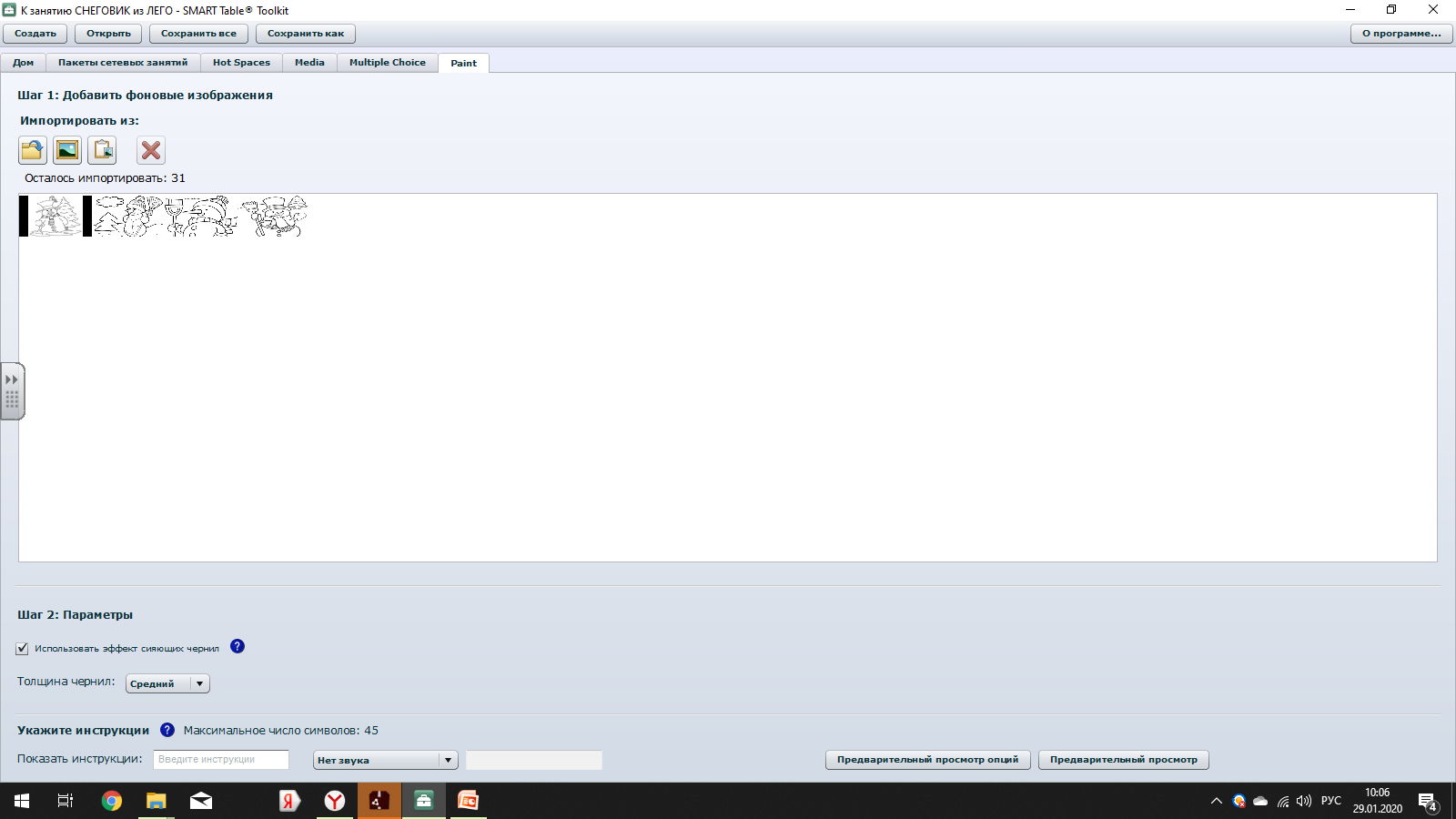
**1. Упражнение «Раскрасим снеговиков»**

Цель: закрепить умение раскрашивать по контуру, выбирать нужные цвета, согласовывать свои действия со сверстниками.

Инструкция для детей: Выберите и раскрасьте снеговика.

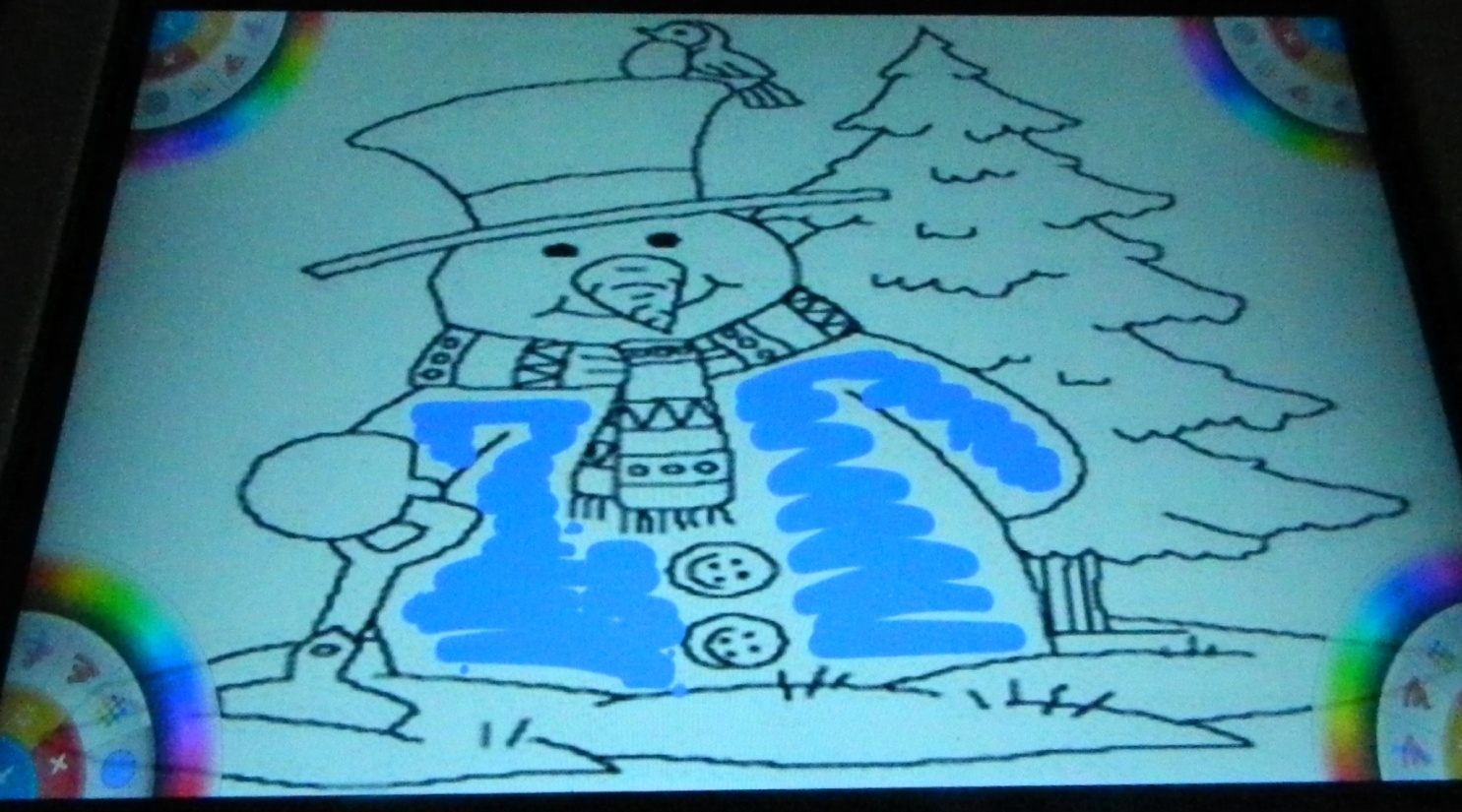
На рисунке 14 изображен скриншот приложения с картинками для выбора.

Рисунок 14



На рисунке 15 изображена панель интерактивного стола в процессе игры

Рисунок 15



**Заключение**

В ходе созданных игр и упражнений закрепляются умения детей классифицировать, обобщать, определять последовательность, анализировать, систематизировать. Таким образом, ПО интерактивного стола с развивающим программным обучением, позволяет педагогам создать для детей яркие и интересные игры для различных направлений развития детей.

Содержание игр и упражнений для занятия «LEGO-снеговик», созданных педагогами с учетом возможностей детей, повышает интерес к образовательной деятельности, а также является эффективным средством воспитания и развития у них творческих способностей, формирования их личности и обогащения интеллектуальной сферы. Программное обеспечение SMART Table Toolkit помогает разработать различные варианты дидактических игр и упражнений для интерактивного стола.

**Список используемых источников**

1. Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова и др.- СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2014.- 528 с.

2. Программное обеспечение SMART Table® 3.1 и SMART Table Toolkit 2.6. Руководство пользователя

3. Развивающие игры для детей 2-7 лет / авт.-сост. Е.Н. Михина.- Волгоград: Учитель, 2012. – 153 с.

4. Сыпченко, Е.А. Инновационные педагогические технологии / Е.А. Сыпченко. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012.- 96 с.

5. Афонина, Н.Ю. SMART TABLE: авторские дидактические игры в практике обучения и воспитания детей старшего дошкольного возраста // [Электронный ресурс].URL: http:// crr5tula. ru/ files / Logoped / Professional2016/SMART\_Table.pdf (Дата обращения: 21.01.2020)

6. Интерактивный стол для дошкольников // [Электронный ресурс]. URL: http://zorgtech.ru/about/articles/14.htm (дата обращения 21.01.2020)

7. Использование интерактивного стола SMART в работе педагога-психолога в ДОУ// [Электронный ресурс]. URL: Мhttp://el-mikheeva.ru/innovacii/ispolzovanie-interaktivnogo-stola-smart-v-rabote-pedagoga-psihologa-v-dou (дата обращения 21.01.2020)

**Оглавление**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Введение | | 2 |
| Дидактические игры и упражнения для интерактивного стола  на основе SMART Table Toolkit | | 3 |
|  | Приложение Hot Spaces | 5 |
|  | Приложение Media | 7 |
|  | Приложение Multiple Choice | 8 |
|  | Приложение Paint | 10 |
| Заключение | | 12 |
| Список используемых источников | | 12 |